GETTING STARTED

Set up your PSP™ (PlayStation®Portable) system according to the instructions in the manual supplied with the system. Turn the system on. The power indicator lights up in green and the HOME menu is displayed. Press the OPEN latch to open the disc cover. INSERT Disney·Pixar ***UP*** disc with the label facing away from the system, slide until fully inserted and close the disc cover. From the PSP™ system's home menu, select the and then the . A thumbnail for the software is displayed. Select the thumbnail and press the button of the PSP™ system to start the software. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

NOTICE: Do not eject a PSP™ game disc while it is playing.

MEMORY STICK DUO™

Warning! Keep Memory Stick Duo™ media out of reach of small children, as the media could be swallowed by accident.

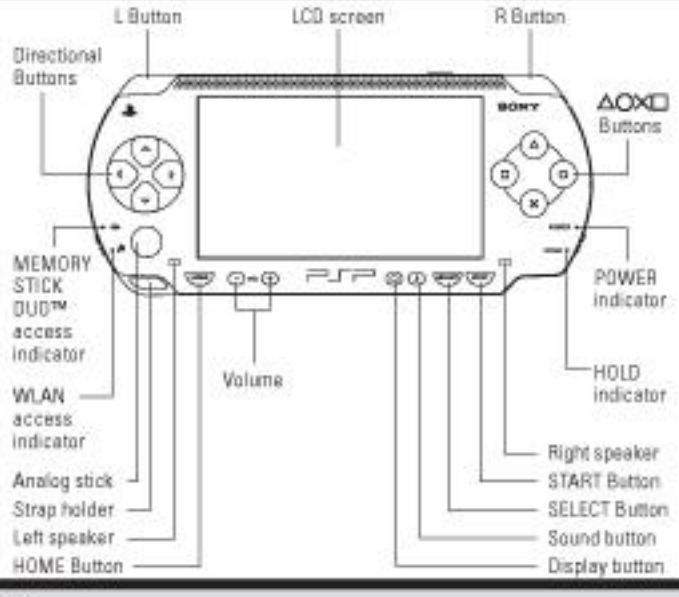
To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the memory stick™ slot of your PSP™. You can load saved game data from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved games.

NOTE: Please ensure you have sufficient free space on your Memory Stick Duo™ before commencing play.

This title uses an autosave feature. Insertion or removal of any Memory Stick Duo™ after boot-up may result in loss of data.

CONTROLS

PSP™ (PlayStation®Portable) system configuration



GAME CONTROLS	
Analog stick or Directional buttons	Control Playable character
L button	Display HUD
△ button	Attack
○ button	Action/Collect
✕ button	Jump
□ button	Swap characters
SELECT button	View collections
START button	Pause
GAME CONTROLS | RAFTING	
✕ button	Row
Analog stick or Directional buttons	Adjust direction (push down to brake)
GAME CONTROLS | PLANE	
○ button	Fire
Analog stick or Directional buttons	Move the plane in any direction
R button	Speed up
L button	Brake
CHASE CONTROLS	
□ button	Swap character
KEVIN CHASE CONTROLS	
Analog stick	To move
✕ button	Jump
RUSSELL CHASE CONTROLS	
Analog stick	Aim
△ button	Use mirror

The Story

Carl Fredricksen lives alone and wants to fulfill his late wife's dream to have their home overlook the most beautiful place in the world, Paradise Falls. Conflicted about being forced into a retirement home, Carl decides to literally break free and fly his house to Paradise Falls powered by wind and an enormous number of helium filled balloons. Carl didn't plan on company, but now he must go on his journey with an unexpected passenger, Russell, a young Wilderness Explorer trying to earn his Assisting the Elderly badge.

Upon arriving in Paradise Falls, Carl and Russell set out to manoeuvre the house to the peak of the falls. Along the way they encounter mysterious talking dogs, a flightless bird named Kevin who is being hunted, and an airship!

Things aren't what they seem when they encounter famous adventurer Charles F. Muntz, the brains behind the airship and the talking dogs. Carl and Russell must work together to keep the house safe and protect Kevin from being captured.

This isn't exactly the adventure Carl imagined...

Main Menu

Play: Start your game here! Once you have already completed the first chapter this selection loads you at your last save point.

Chapters: Brings you to the chapter selection menu where you can load into a previously completed level or the level you are currently on.

Settings: See page 10 for more information on settings.

Minigames: Once you've unlocked a minigame, you can select it here.

Bonus: View unlocked content or purchase hi-res images and concept art. Here you can also unlock cheats with codes or with points. This is also where you will be able to see all of the collectibles you gathered in the game.

GAME SCREEN

Press L button to view Carl and Russell's game and character information:

- Character life gauge
- Butterflies collection status
- Ellie's mementos collection status
- Bugs collected/squashed
- Timer (displayed only for timed chapters)
- Hint text

ITEMS

Life Fruit – Pull this special fruit out of the ground or shake it loose from trees to refill your life gauge.

Hearing Aid – Use Carl's hearing aid to fend off enemies.

Mirror – Use Russell's mirror to temporarily blind enemies.

Butterflies – Spread throughout the game are butterflies for Russell to catch with his bug net. Try and catch them all.

ITEMS

Ellie's Mementos – As Carl's house descended to the tepui several of Ellie's objects fell out. As you travel across the tepui, try to collect them all.

Spiders – Some will cross your path while others are hiding in rotten fruit, logs or under rocks. Compete with a friend or the AI (computer) to collect or smash as many as you can in each level.

Lantern – Carl can light dark places with this item.

Rope – Russell can throw the rope to Carl in specific areas to initiate the "rope challenge" (see Interactive Elements).

Magnifying Glass – During Carl's trek to Paradise Falls he will collect a magnifying glass. Use this in future and already completed levels to find hidden collectibles.

Pick Axe – Russell can grab onto crags in the rock with this pick axe and use it to swing to unreachable areas.

Grapple – Russell can use the grapple to create his own ropes to swing across gaps.

Ant Fruit – Use this fruit to attract swarms of angry ants out of your way.

Interactive Elements

Vines and Branches – Jump towards these and Russell and Carl will automatically grab on. For vines use the analog stick to start to swing. For branches Carl and Russell swing automatically. Press ⊗ button to let go.

Teeter Totters – Use these rock formations to help you reach high ledges. Have one character stand on one end while the other character jumps from a high point onto the other side. You can use teeter totters to launch objects too.

Levers – Use levers to move Muntz's bird traps to access unreachable areas or trap enemies.

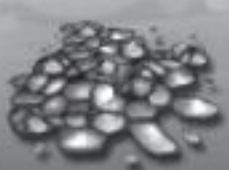
Tree Trunk Challenge – In certain areas Russell and Carl will need to cross ravines using fallen tree trunks. One character rolls the log back and forth while the other walks across the log through a maze of roots and dangerous thorns.

Rotten Fruit and Logs – Kick these to unleash a storm of spiders. Compete to smash or collect the most bugs.

Rope challenge – In certain areas Russell will need to use his rope to guide Carl along a cliff side around dangerous thorns. Use the analog stick to move the characters.

Dog Gates – Only Dug can pass through these specialised gates built by Muntz.

Crates – Use crates to help the characters access unreachable places. Some crates are heavy and require both characters to move them.



Pile of Pebbles – During the game Carl will collect one of Muntz's golf clubs. Use this in future and already completed levels to fend off enemies or reach hidden areas.

MINIGAMES

Minigames are automatically unlocked as you progress through the main game. There's also a Championship Mode to compete in these mini-games. Below are the minigames you can unlock; you can compete in these minigames against a friend using your PSP's adhoc wireless connection. Try to unlock them all!

Biplane Balloon Bash – Try to shoot down as many balloons as you can in the time allotted. In this challenge, the player who shoots down the most balloons wins.

Biplane Battle – Last man or dog standing wins this bi-plane battle. Compete against your friends in this challenge to be the last bi-plane to survive.

Tug of War – It's Kevin and Russell versus Carl and Dug in this classic challenge. Try to move the analog stick left and right as fast as you can to pull your opponent into the mud.

SETTINGS

Options – Set audio and autosave options.

Languages – Set language.

Controls – View the game controls.

Profiles – Load, create, or delete a profile.

Credits – View the names of the people who worked on the game.

Pause Menu Options

Press the START button at any time during the game to Pause the action and bring up the following menu. Use the analog stick or directional buttons to highlight an option.

Resume – Get back into the game.

Controls – View the game controls

Options – Access the Options Menu to adjust settings. Profiles cannot be managed from the Pause Menu.

Cheats – Activate cheats that you have unlocked with the points that you have earned.

Quit – Here you can quit to the level selection menu to play a different level or you can return to the Main Menu.

Wireless (WLAN) Features

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).

AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.

INSTALLATION

Installer le système PSP™ (PlayStation®Portable) conformément au mode d'emploi fourni avec le système. Allumer le système. L'indicateur POWER (alimentation) devient vert et le menu HOME (accueil) apparaît. Appuyer sur la touche OPEN (ouvrir) pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque. Insérer le disque du jeu Disney·Pixar ***LÀ-HAUT***, face imprimée vers l'arrière du système, le faire glisser jusqu'à ce qu'il soit correctement placé, puis refermer le couvercle du compartiment à disque. Sélectionner l'icône dans le menu Home (accueil) du système PSP™ puis choisir l'icône ⊙. Une image du logiciel s'affiche alors à l'écran. Appuyer sur la touche ⊗ du système PSP™ pour lancer le logiciel. Suivre les instructions qui s'affichent à l'écran et se reporter à ce manuel pour l'utilisation du logiciel.

REMARQUES : ne pas éjecter le disque en cours de partie.

MEMORY STICK DUO™

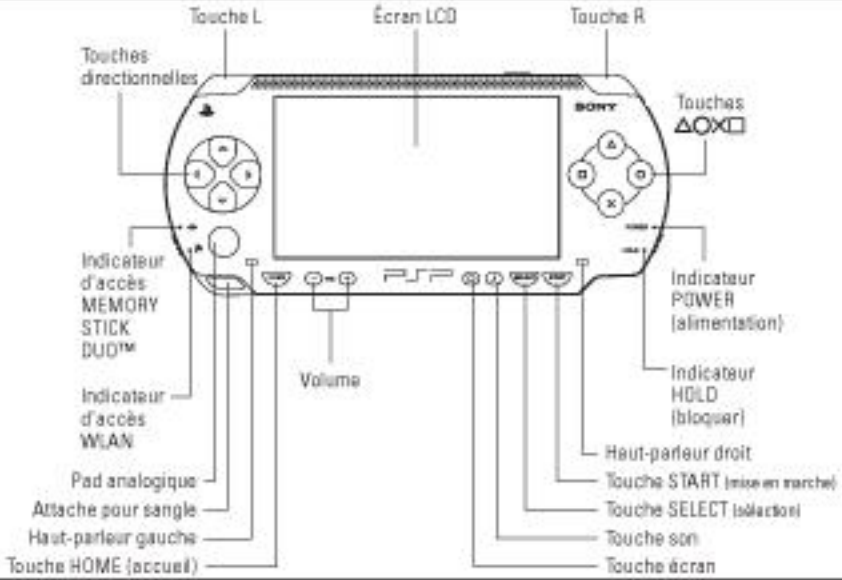
Avertissement ! Ranger le Memory Stick Duo™ hors de portée des jeunes enfants qui pourraient l'avaler par inadvertance.

Pour sauvegarder la progression et les paramètres de jeu, insérer un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Il est possible de charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

REMARQUE : s'assurer qu'il y a assez d'espace libre sur le Memory Stick Duo™ avant de commencer la partie.

COMMANDES

Configuration du système PSP™ (PlayStation®Portable)



COMMANDES DE JEU	
Pad analogique ou touches directionnelles	Commandes du personnage
Touche L	Afficher l'ATH
Touche △	Action "Arme"
Touche ○	Action contextuelle
Touche ×	Sauter
Touche □	Changer de personnage
Touche SELECT (sélection)	Voir les objets
Touche START (mise en marche)	Pause
COMMANDES DE JEU | RAFTING	
Touche ×	Ramer
Pad analogique ou touches directionnelles	Choisir la direction (bas : freiner)
COMMANDES DE JEU | AVION	
Touche ○	Tirer
Pad analogique ou touches directionnelles	Diriger l'avion
Touche R	Accélérer
Touche L	Freiner
COMMANDES DE POURSUITE	
Touche □	Changer de personnage
COMMANDES DE POURSUITE DE KÉVIN	
Pad analogique	Se déplacer
Touche ×	Sauter
COMMANDES DE POURSUITE DE RUSSELL	
Pad analogique	Viser
Touche △	Utiliser le miroir

L'HISTOIRE

Carl Fredricksen vit seul et souhaite réaliser le rêve de sa défunte femme qui voulait que leur maison surplombe le plus bel endroit au monde : les Chutes du Paradis. Opposé à l'idée d'aller dans une maison de retraite, Carl décide littéralement de voler de ses propres ailes et de conduire sa maison aux Chutes du Paradis, portée par le vent et des ballons gonflés à l'hélium. Carl pensait voyager seul, mais le voilà accompagné d'un passager inattendu : Russell, un jeune explorateur désireux d'obtenir son badge d'assistance aux personnes âgées.

À leur arrivée aux Chutes du Paradis, Carl et Russell se préparent à installer la maison en haut des chutes. Sur leur passage, ils croisent de mystérieux chiens parlants, un oiseau incapable de voler nommé Kévin et un dirigeable !

Ils rencontrent également le célèbre et diabolique aventurier Charles F. Muntz, le propriétaire du dirigeable et des chiens parlants. Carl et Russell doivent alors unir leurs forces pour protéger la maison et empêcher la capture de Kévin.

Ce n'est pas exactement le genre d'aventure que Carl avait imaginé...

MENU PRINCIPAL

Jouer : la partie commence ici ! Une fois que tu as terminé le premier chapitre, tu reprends au dernier point de sauvegarde franchi.

Chapitres : accède au menu de sélection des chapitres à partir duquel tu peux charger un niveau déjà terminé ou le niveau en cours.

Paramètres : consulte la page 10 pour plus d'informations sur les paramètres.

Mini-jeux : après avoir débloqué un mini-jeu, tu peux le sélectionner ici.

Bonus : consulte le contenu débloqué ou achète des croquis et des images haute résolution. Tu peux aussi débloquer des codes de triche grâce à des codes ou à des points. Enfin, tu peux consulter tous les objets que tu as récupérés dans le jeu.

ÉCRAN DE JEU

Appuie sur la touche L pour voir :

- les jauges de vie de Carl et de Russell
- la collection de papillons
- la collection de souvenirs d'Ellie
- les insectes capturés ou écrasés
- le chronomètre (affiché uniquement dans les chapitres chronométrés)
- les conseils

OBJETS

Fruit de soins – Déterre ce fruit spécial ou fais-le tomber des arbres pour alimenter ta jauge de vie.

Sonotone – Utilise le sonotone de Carl pour éloigner les ennemis.

Miroir – Utilise le miroir de Russell pour aveugler momentanément tes ennemis.

Papillons – Russell doit attraper les papillons éparpillés dans le jeu grâce à son filet à insectes. Attrape-les tous !

OBJETS

Souvenirs d'Ellie – Des objets appartenant à Ellie sont tombés pendant que la maison de Carl descendait vers le tepui. Essaie de tous les récupérer !

Araignées – Certaines se déplacent au grand jour tandis que d'autres se cachent dans des rondins, des fruits pourris ou sous des rochers. Affronte un ami ou l'IA et essaie de capturer ou écraser le plus d'araignées possible dans chaque niveau !

Lanterne – Grâce à cet objet, Carl peut éclairer les endroits sombres.

La corde – Russell peut lancer la corde à Carl dans certains endroits pour commencer le défi Corde lisse (voir la rubrique Éléments interactifs)

Loupe – Au cours de son périple vers les Chutes du Paradis, Carl récupère une loupe. Utilise-la (y compris dans les niveaux déjà terminés !) pour trouver des objets cachés.

Pioche – La pioche permet à Russell de s'accrocher aux rochers escarpés et de se balancer pour atteindre des endroits inaccessibles.

Grappin – Russell peut se servir du grappin pour franchir des ravins.

Fruit à fourmis – Utilise ce fruit pour éloigner les colonies de fourmis en colère.

ÉLÉMENTS INTERACTIFS

Lianes et branches – Saute en direction des lianes et des branches pour que Carl et Russell les attrapent automatiquement. Utilise le pad analogique pour te balancer au bout des lianes. Carl et Russell se balancent automatiquement aux branches. Appuie sur la touche ⊗ pour relâcher.

Bascules – Utilise ces formations rocheuses pour atteindre les rebords élevés. Place un personnage à une extrémité tandis que l'autre personnage saute depuis un point élevé sur l'extrémité opposée. Tu peux également te servir des bascules pour propulser des objets.

Leviers – Utilise les leviers pour déplacer les pièges à oiseaux de Muntz et atteindre des endroits inaccessibles ou piéger tes ennemis.

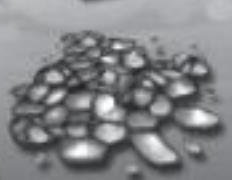
Traversée sur tronc d'arbre – Parfois, Russell et Carl doivent franchir des ravins en utilisant des troncs. Un des personnages fait rouler le tronc d'avant en arrière pendant que l'autre avance dessus dans un labyrinthe de racines et d'épines dangereuses.

Rondins et fruits pourris – Donne un coup de pied dans les rondins et les fruits pourris pour en faire sortir des araignées. Écrase ou capture le plus d'insectes possible.

Corde lisse – Parfois, Russell doit utiliser sa corde pour guider Carl le long du rebord d'une falaise surplombant de dangereuses plantes épineuses. Déplace les personnages à l'aide du pad analogique.

Les portes des chiens – Dug est le seul à pouvoir franchir ces portes spéciales construites par Muntz.

Caisses – Sers-toi des caisses pour aider les personnages à atteindre des endroits inaccessibles. Certaines caisses sont lourdes : il faut être deux pour les déplacer.



Tas de cailloux – Au cours du jeu, Carl récupère un club de golf ayant appartenu à Muntz. Utilise-le (y compris dans les niveaux déjà terminés) pour repousser les ennemis et atteindre des endroits cachés.

MINI-JEUX

Des mini-jeux sont automatiquement débloqués au cours de ta progression dans l'histoire principale. Tu peux également participer à un mode Championnat. La liste ci-dessous répertorie les mini-jeux à débloquer et dans lesquels tu peux affronter un ami via le mode Ad Hoc du système PSP™. Débloque-les tous !

À bas les ballons – Fais exploser le plus de ballons possible dans le temps imparti. Le joueur qui fait exploser le plus de ballons l'emporte.

Combat en biplan – Le dernier joueur en lice remporte ce combat en biplan !

Lutte féroce – Kévin et Russell affrontent Carl et Dug. Oriente le pad analogique à droite et à gauche le plus rapidement possible pour entraîner ton adversaire dans la boue.

PARAMÈTRES

Options – Règle le volume et les paramètres de l'Auto-sauvegarde.

Langues – Choisis la langue.

Commandes – Consulte les commandes.

Profils – Charge, crée ou efface un profil.

Crédits – Découvre les noms des créateurs du jeu.

OPTIONS DU MENU PAUSE

Appuie sur la touche START (mise en marche) à tout moment pour mettre la partie en pause et accéder au menu correspondant. Sélectionne une option à l'aide du pad analogique ou des touches directionnelles.

Revenir à la partie – Reprends la partie.

Commandes – Consulte les commandes de jeu

Options – Accède au menu Option pour régler les paramètres. Il n'est pas possible de modifier un profil depuis le menu Pause.

Codes de triche – Active les codes de triche que tu as débloqués grâce aux points que tu as gagnés.

Quitter – Quitte la partie et accède au menu de sélection des niveaux pour choisir un autre niveau ou retourner au menu principal.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).

MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.

NetBSD

The communications function of this product includes software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors. For a complete list of contributors please see http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt

PRIMEIROS PASSOS

Configura el sistema PSP™ (PlayStation®Portable) siguiendo las instrucciones del manual incluido con el sistema. Enciende el sistema. El indicador POWER (alimentación) se pone de color verde y se muestra el menú inicial. Pulsa el botón OPEN (abrir) para abrir la cubierta del disco. Inserta el disco Disney·Pixar ***UP*** con la etiqueta hacia la parte opuesta al sistema, deslízalo hasta que esté bien colocado y cierra la cubierta del disco. Selecciona y, a continuación, en el menú inicial del sistema PSP™. Se mostrará una imagen en miniatura del programa. Selecciona la imagen y pulsa el botón del sistema PSP™ para iniciar el programa. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla y consulta este manual para obtener información sobre cómo usarlo.

NOTA: no extraigas el disco de juego PSP™ durante su reproducción.

MEMORY STICK DUO™

¡Advertencia! Mantén el Memory Stick Duo™ fuera del alcance de los niños pequeños, ya que podrían tragárselo accidentalmente.

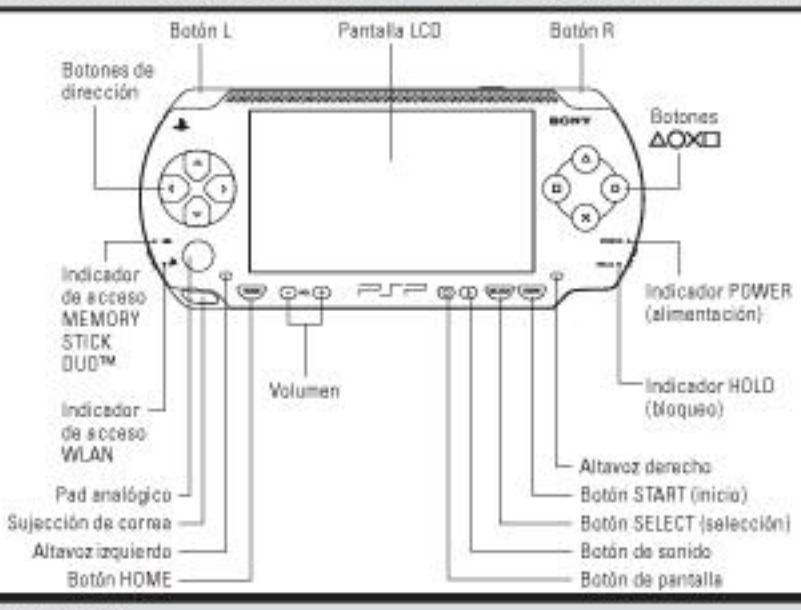
Para guardar los ajustes y avances, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Puedes cargar los datos de partida guardados en el mismo Memory Stick Duo™ o en otro Memory Stick Duo™ que contenga datos previamente guardados.

NOTA: asegúrate de que hay suficiente espacio libre en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

Este título utiliza la función de autoguardado. Si se inserta o se extrae un Memory Stick Duo™ después de iniciar, se podrían perder los datos.

CONTROLES

Configuración del sistema PSP™ (PlayStation®Portable)



CONTROLES DE JUEGO	
Pad analógico o botones de dirección	Controlar al personaje jugable
Botón L	Visualizar el panel
Botón △	Atacar
Botón ○	Acción / Recoger
Botón ×	Saltar
Botón □	Cambiar de personaje
Botón SELECT (selección)	Ver objetos
Botón START (inicio)	Detener
CONTROLES DE JUEGO | BALSA	
Botón ×	Remar
Pad analógico o botones de dirección	Ajustar la dirección (pulsar para frenar)
CONTROLES DE JUEGO | AVIÓN	
Botón ○	Disparar
Pad analógico o botones de dirección	Mover el avión en cualquier dirección
Botón R	Acelerar
Botón L	Frenar
CONTROLES DE PERSECUCIÓN	
Botón □	Cambiar de personaje
CONTROLES DE PERSECUCIÓN DE KEVIN	
Pad analógico	Mover
Botón ×	Saltar
CONTROLES DE PERSECUCIÓN DE RUSSELL	
Pad analógico	Apuntar
Botón △	Usar el espejo

La historia

Carl Fredricksen vive solo y quiere hacer realidad el sueño de su difunta mujer, que su casa tenga vistas al lugar más bello del mundo: las Cataratas Paraíso. Carl no está de acuerdo con ingresar en una residencia de ancianos y decide ser libre y llevar su casa a las Cataratas Paraíso con la fuerza del viento y de infinidad de globos de helio. Carl no planeaba tener compañía, pero se ve obligado a emprender su viaje con un pasajero inesperado: Russell. Se trata de un Explorador Intrépido que intenta conseguir la Insignia de ayuda a los mayores.

Al llegar a las Cataratas Paraíso, Carl y Russell se disponen a llevar la casa hasta la parte más alta. En el camino se topan con misteriosos perros habladores, un pájaro que no vuela, llamado Kevin, y un dirigible.

Las cosas no son lo que parecen cuando conocen a Charles F. Muntz, el dueño del dirigible y de los perros que hablan. Carl y Russell tienen que colaborar para proteger la casa y para evitar que Kevin sea capturado.

La aventura no es exactamente como Carl la había imaginado...

Menú principal

Jugar: aquí empieza la partida. Una vez que has completado el primer capítulo, al seleccionar esta opción se carga el último punto de guardado.

Capítulos: accedes al menú de selección de capítulo. Desde allí podrás cargar un nivel completado con anterioridad o el nivel en el que te encuentras actualmente.

Configuración: consulta la página 10 para obtener más información sobre los ajustes.

Minijuegos: cuando hayas desbloqueado un minijuego, podrás seleccionarlo aquí.

Extras: echa un vistazo al contenido desbloqueado o adquiere imágenes y diseños. También podrás desbloquear trucos con códigos o puntos. Aquí también podrás ver los objetos que has reunido a lo largo del juego.

PANTALLA DE JUEGO

Pulsa el botón L para ver los siguientes datos sobre Carl y Russell:

- Indicadores de vida de los personajes
- Estado de la colección de mariposas
- Estado de la colección de recuerdos de Ellie
- Bichos recogidos / aplastados
- Temporizador (solo se muestra en los capítulos cronometrados)
- Consejos

OBJETOS

Fruta de vida: arranca de la tierra esta fruta especial o córtala de los árboles para llenar el indicador de vida.

Audífono: usa el audífono de Carl para repeler a los enemigos.

Espejo: usa el espejo de Russell para dejar temporalmente ciegos a los enemigos.

Mariposas: hay mariposas por todo el juego para que Russell las atrape con su cazamariposas. Procura atraparlas a todas.

OBJETOS

Recuerdos de Ellie: cuando la casa de Carl descendió al tepuy se cayeron algunos objetos de Ellie. Trata de recogerlos durante tu viaje por el tepuy.

Arañas: algunas se cruzarán en tu camino y otras se esconderán en la fruta podrida, en los troncos o debajo de las piedras. Compite contra un amigo o contra el sistema para recoger o aplastar todas las que puedas en cada nivel.

Linterna: Carl puede iluminar los lugares oscuros con este objeto.

Cuerda: Russell puede tirarle la cuerda a Carl en determinadas zonas para iniciar el "desafío de la cuerda" (consulta Elementos interactivos).

Lupa: Carl recogerá una lupa de camino a las Cataratas Paraíso. Úsala en los próximos niveles y en los ya completados para encontrar objetos ocultos.

Pico: Russell puede agarrarse a los riscos con este pico y usarlo para balancearse y llegar a zonas inalcanzables.

Enganchar: Russell puede usar enganchar para crear sus propias cuerdas para balancearse y saltar por encima de los precipicios.

Fruta de hormigas: usa esta fruta que atrae a las colonias de hormigas para que se aparten de tu camino.

ELEMENTOS INTERACTIVOS

Enredaderas y ramas: si saltas hacia ellas, Russell y Carl se agarrarán automáticamente. Usa el pad analógico para empezar a balancearte con las enredaderas. Carl y Russell se balancearán automáticamente con las ramas. Pulsa el botón ⊗ para soltarte.

Balancines: usa estas formaciones rocosas para alcanzar los salientes más altos. Un personaje se queda de pie en un extremo mientras el otro salta desde un lugar alto hasta el otro extremo. También puedes usar los balancines para lanzar objetos.

Palancas: usa las palancas para mover las trampas para pájaros de Muntz y llegar a zonas inalcanzables o para atrapar a los enemigos.

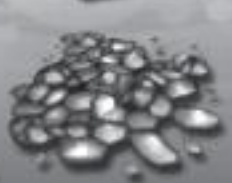
Desafío de tocón de árbol: Russell y Carl tendrán que cruzar barrancos utilizando tocones de árboles en determinadas zonas. Uno de los personajes girará el tronco mientras el otro camina por él atravesando un laberinto de raíces y peligrosas espinas.

Troncos y frutas podridos: dales patadas para desencadenar una tormenta de arañas. Compite para ver quién recoge o aplasta más insectos.

Desafío de la cuerda: en determinadas zonas Russell tendrá que utilizar la cuerda para guiar a Carl por el borde de un precipicio esquivando peligrosas espinas. Usa el pad analógico para mover a los personajes.

Puertas para perros: solo Dug puede atravesar estas puertas especiales construidas por Muntz.

Cajas: usa las cajas para que los personajes lleguen a sitios inalcanzables. Hay cajas muy pesadas que tienen que mover los dos personajes juntos.



Pila de guijarros: Carl recogerá durante el juego uno de los palos de golf de Muntz. Úsalo en los siguientes niveles y en los ya completados para ahuyentar a los enemigos o para llegar a zonas ocultas.

MINIJUEGOS

Los minijuegos se desbloquean automáticamente a medida que avanzas en el juego. También hay un modo Campeonato en el que competir. A continuación se enumeran los minijuegos que puedes desbloquear y en los que puedes competir contra un amigo con la conexión inalámbrica del modo Ad hoc de tu sistema PSP™. ¡Intenta desbloquearlos todos!

Balón bol biplano: derriba todos los globos que puedas en el tiempo asignado. El ganador del desafío será el jugador que derribe más globos.

Batalla en biplano: el último hombre o perro que quede en pie ganará esta batalla en biplano. Compite con tus amigos en este desafío para ver quién sobrevive.

Sogatira: Kevin y Russell se enfrentan a Carl y Dug en este desafío clásico. Procura mover el pad analógico hacia la izquierda y la derecha lo más rápido posible para que el rival acabe en el barro.

CONFIGURACIÓN

Opciones: configura las opciones de sonido y autoguardado.

Idiomas: configura el idioma.

Controles: consulta los controles del juego.

Perfiles: carga, crea o elimina un perfil.

Créditos: echa un vistazo a los nombres de las personas que han trabajado en el juego.

OPCIONES DEL MENÚ PAUSA

Pulsa el botón START (inicio) en cualquier momento durante la partida para detener la acción y para que aparezca el siguiente menú. Usa el pad analógico o los botones de dirección para resaltar una opción.

Reanudar: vuelve a la partida.

Controles: consulta los controles del juego.

Opciones: accede al menú Opciones para modificar los ajustes. Los perfiles no se pueden gestionar desde el menú Pausa.

Trucos: activa los trucos que has desbloqueado con los puntos obtenidos.

Salir: puedes salir al menú de selección de nivel para jugar otro nivel o volver al menú principal.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).

MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.

BEVOR ES LOSGEHT

Richte dein PSP™ (PlayStation®Portable)-System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Schalte das System ein, die POWER-Kontroll-Leuchte leuchtet dann grün auf und das HOME-Menü wird angezeigt. Betätige die OPEN-Entriegelung, um das Disc-Fach zu öffnen. Lege die "Disney·Pixar ***OBEN***"-Disc mit der beschrifteten Seite in Richtung der Rückseite deines PSP™-Systems ein und schließe anschließend sorgfältig das Disc-Fach. Wähle aus dem HOME-Menü das 🎮-Symbol und anschließend das ⊙-Symbol. Nun erscheint ein Bild der Software. Wähle dieses Bild aus und drücke die ⊗-Taste, um den Ladevorgang zu starten. Folge den Bildschirmanweisungen und informiere dich in dieser Bedienungsanleitung über die Anwendung der Software.

HINWEIS: Bitte das PSP™-Spiel nicht während des Spiels entnehmen.

MEMORY STICK DUO™

Warnung! Halte den Memory Stick Duo™ von kleinen Kindern fern, da er aus versehen verschluckt werden könnte.

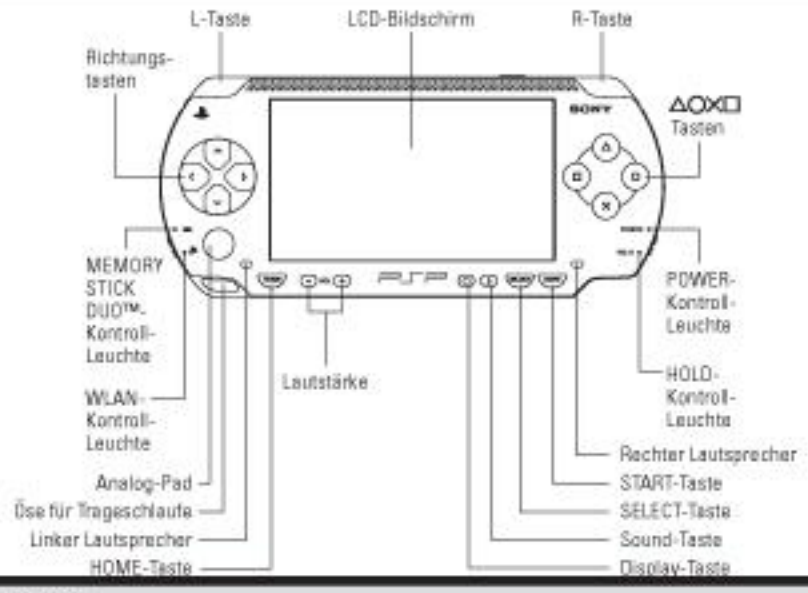
Stecke zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

HINWEIS: Bitte stelle sicher, dass auf deinem Memory Stick Duo™ genug Speicher frei ist, bevor du das Spiel beginnst.

Dieses Spiel verwendet eine automatische Speicherfunktion. Sollte ein Memory Stick Duo™ nach dem Systemstart eingesteckt oder entfernt werden, kann dies den Verlust von Daten zur Folge haben.

STEUERUNG

PSP™ (PlayStation®Portable) Systemkonfiguration



SPIELSTEUERUNG	
Analog-Pad oder Richtungstasten	Spielbaren Charakter steuern
L-Taste	Bildschirmanzeige einblenden
△-Taste	Angreifen
○-Taste	Aktion / Einsammeln
✕-Taste	Springen
□-Taste	Charaktere wechseln
SELEC-Taste	Sammelobjekte ansehen
START-Taste	Pause
SPIELSTEUERUNG | FLOSS	
✕-Taste	Rudern
Analog-Pad oder Richtungstasten	Richtung ändern (drücken, um langsamer zu werden)
SPIELSTEUERUNG | FLUGZEUG	
○-Taste	Schießen
Analog-Pad oder Richtungstasten	Flugzeug in beliebige Richtung bewegen
R-Taste	Beschleunigen
L-Taste	Verlangsamen
SPIELSTEUERUNG BEI VERFOLGUNG	
□-Taste	Charakter wechseln
KEVIN-STEUERUNG BEI VERFOLGUNG	
Analog-Pad	Bewegen
✕-Taste	Springen
RUSSELL-STEUERUNG BEI VERFOLGUNG	
Analog-Pad	Zielen
△-Taste	Spiegel benutzen

DIE GESCHICHTE

Carl Fredricksen lebt alleine und möchte den Traum seiner verstorbenen Gattin verwirklichen. Sie wollte das Haus am schönsten Ort der Welt haben: die Paradiesfälle. Carl soll gezwungen werden, ins Altersheim zu gehen, und so entscheidet er sich, aufzubrechen und mit seinem Haus zu den Paradiesfällen zu fliegen – mit Hilfe von zahllosen heliumgefüllten Luftballons. Eigentlich wollte Carl alleine reisen, aber er hat einen blinden Passagier an Bord: Russell, ein junger Wildniserforscher, der das Abzeichen "Hilfe für ältere Menschen" bekommen möchte.

Nach der Ankunft bei den Paradiesfällen versuchen Carl und Russell, das Haus an das obere Ende des Wasserfalls zu bekommen. Dabei stoßen sie auf geheimnisvolle, sprechende Hunde, einen Laufvogel namens Kevin, der verfolgt wird, sowie einen Zeppelin!

Die Dinge sind anders als sie scheinen, bei ihrem Treffen mit dem berühmten Abenteurer Charles F. Muntz. Er ist der Mann hinter dem Zeppelin und den sprechenden Hunden. Carl und Russell müssen zusammenarbeiten, um das Haus zu sichern und Kevin vor der Gefangenschaft zu bewahren.

Irgendwie hatte sich Carl das Abenteuer anders vorgestellt ...

HAUPTMENÜ

Spielen: Hier kannst du dein Spiel beginnen! Sobald du das erste Kapitel geschafft hast, lädt dieser Menüpunkt immer deinen letzten Speicherpunkt.

Kapitel: Ruft die Kapitelauswahl auf. Dort kannst du einen zuvor geschafften Level oder den aktuellen Level laden.

Einstellungen: Weitere Informationen hierzu findest du auf Seite 10.

Minispiele: Sobald du ein Minispiel freigeschaltet hast, steht es hier zur Auswahl.

Bonus: Schau dir freigeschaltete Inhalte an oder kaufe hochauflösende Bilder und Konzeptgrafiken. Außerdem kannst du hier mit Codes und Punkten Cheats freischalten oder dir alle Sammelobjekte ansehen, die du während des Spiels eingesammelt hast.

SPIELBILDSCHIRM

Drücke die L-Taste, um dir folgende Infos von Carl und Russell anzusehen:

- Lebensanzeige des Charakters
- Sammelstatus der Schmetterlinge
- Sammelstatus von Ellies Erinnerungen
- Eingesammelte / zerschlagene Insekten
- Timer (nur bei Kapiteln mit Zeitvorgabe)
- Hinweistext

GEGENSTÄNDE

Lebensfrucht – Ziehe diese besondere Frucht aus dem Boden oder schüttele sie von Bäumen, um deine Lebensanzeige wiederaufzufüllen.

Hörgerät – Benutze Carls Hörgerät, um Feinde abzuwehren.

Spiegel – Benutze Russells Spiegel, um Gegner vorübergehend zu blenden.

Schmetterlinge – Im ganzen Spiel sind Schmetterlinge verteilt, die Russell mit seinem Netz einfangen kann. Versuche, sie alle zu bekommen.

GEGENSTÄNDE

Ellies Erinnerungen – Als Carl auf dem Tafelberg gelandet ist, sind einige Erinnerungsstücke herausgefallen. Versuche, sie bei deiner Erkundung des Tafelbergs alle wiederzufinden.

Insekten – Einige werden deinen Weg kreuzen, während andere sich in faulenden Früchten oder unter Baumstämmen und Steinen verstecken. Tritt gegen einen Freund oder die KI an, um in jedem Level so viele wie möglich zu fangen oder zu zerschlagen.

Laterne – Mit diesem Gegenstand kann Carl dunkle Orte erleuchten.

Seil – Russell kann Carl an bestimmten Stellen das Seil zuwerfen, um die "Seilherausforderung" zu starten (siehe auch 'Interaktive Elemente').

Lupe – Auf Carls Reise zu den Paradiesfällen findet er eine Lupe. Diese kann er verwenden, um sowohl in späteren als auch in bereits geschafften Levels versteckte Sammelobjekte zu finden.

Pickel – Russell kann sich mit diesem Pickel an Felsen festhalten und sich damit zu ansonsten nicht erreichbaren Stellen schwingen.

Wurfhaken – Russell kann den Wurfhaken benutzen, um Seile so zu befestigen, dass er sich über Abgründe schwingen kann.

Ameisenfrucht – Benutze diese Frucht, um wütende Ameisen anzulocken und sie dir damit aus dem Weg zu schaffen.

Interaktive Elemente

Lianen und Äste – Springe auf sie zu, damit Russell und Carl automatisch danach greifen. Bei Lianen kannst du das Analog-Pad benutzen, um zu schwingen. An Ästen schwingen Carl und Russell automatisch. Drücke die ⊗-Taste, um wieder loszulassen.

Wippen – Benutze diese Felsformationen, um höhere Stellen zu erreichen. Ein Charakter muss sich dazu auf das eine Ende stellen, während der andere von einem erhöhten Punkt auf das andere Ende springen muss. Mit Wippen kannst du auch Objekte nach oben befördern.

Hebel – Betätige Hebel, um Muntz' Vogelfallen zu benutzen und damit Gegner zu fangen oder zu unerreichbaren Stellen zu gelangen.

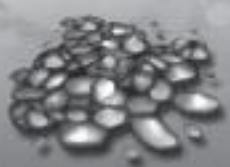
Baumstammherausforderung – In bestimmten Bereichen müssen Russell und Carl Abgründe mit Hilfe von umgestürzten Baumstämmen überqueren. Der eine Charakter rollt den Stamm hin und her, während der andere darüber geht und einem Labyrinth aus Wurzeln und gefährlichen Dornen ausweichen muss.

Verfaulte Früchte und Stämme – Tritt gegen sie, um einen Ansturm aus Insekten zu entfesseln. Wer die meisten zerschlägt oder einsammelt, gewinnt.

Seilherausforderung – In bestimmten Bereichen muss Russell sein Seil benutzen, um Carl entlang einer Klippe und an gefährlichen Dornen vorbei zu führen. Benutze das Analog-Pad, um die Charaktere zu bewegen.

Hundetore – Nur Dug kann durch diese speziellen Tore gehen, die Muntz aufgestellt hat.

Kisten – Benutze Kisten, damit die Charaktere zu unerreichbaren Stellen klettern können. Einige Kisten sind sehr schwer und müssen von beiden Charakteren gemeinsam geschoben werden.



Kieselsteinhaufen – Im Verlauf des Spiels bekommt Carl einen von Muntz' Golfschlägern. Benutze diesen in späteren und bereits geschafften Levels, um Feinde abzuwehren oder zu versteckten Bereichen zu gelangen.

MINISPIELE

Minispiele werden im Verlauf des Spiels automatisch freigeschaltet. Es gibt auch eine Meisterschaft, an der man teilnehmen kann. Im Folgenden sind einige der freischaltbaren Minispiele aufgeführt. Versuche, sie alle freizuschalten!

Doppeldecker-Ballon-Wettstreit – Versuche, in der vorgegebenen Zeit so viele Ballons wie möglich abzuschießen. Bei dieser Herausforderung gewinnt der Spieler, der die meisten Ballons abschießt.

Doppeldecker-Kampf – Der letzte Mann oder Hund, der übrig ist, gewinnt diesen Kampf. Tritt gegen deinen Freund an, um als Sieger hervorzugehen.

Tauziehen – In diesem Klassiker treten Kevin und Russell gegen Carl und Dug an. Bewege das Analog-Pad so schnell wie möglich nach links und rechts, um deine Gegner in den Schlamm zu ziehen.

EINSTELLUNGEN

Optionen – Nimm Einstellungen für Audio und automatisches Speichern vor.

Sprachen – Stelle deine Sprache ein.

Steuerung – Schau dir die Spielsteuerungen an.

Profile – Lade, erstelle oder lösche ein Profil.

Mitwirkende – Schau dir die Namen der Personen an, die an dem Spiel mitgearbeitet haben.

OPTIONEN IM PAUSENMENÜ

Du kannst jederzeit während des Spiels die START-Taste drücken, um das Spiel anzuhalten und das folgende Menü aufzurufen. Benutze das Analog-Pad oder die Richtungstasten, um einen Menüpunkt auszuwählen.

Fortsetzen – Setze das Spiel fort.

Steuerung – Schau dir die Spielsteuerungen an.

Optionen – Hier kannst du die Einstellungen des Spiels vornehmen. Profile können vom Pausenmenü aus jedoch nicht bearbeitet werden.

Cheats – Aktiviere Cheats, die du freigeschaltet hast, indem du die gesammelten Punkte dafür ausgibst.

Beenden – Hier kannst du das Spiel beenden und zur Levelauswahl zurückkehren, um einen anderen Level zu spielen, oder zum Hauptmenü zurückkehren.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)" mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.

AD HOC MODE

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.

NetBSD

The communications function of this product includes software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors. For a complete list of contributors please see http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt

COME INIZIARE

Allestisci il sistema PSP™ (PlayStation®Portable) seguendo le indicazioni del manuale di istruzioni fornito. Accendi il sistema PSP™. La spia POWER (accensione) diventerà verde e verrà visualizzato il menu Home. Premi la levetta OPEN per aprire il coperchio vano disco. Inserisci il disco di Disney·Pixar ***UP*** con l'etichetta rivolta verso l'alto, quindi chiudi il coperchio vano disco. Dal menu Home del sistema PSP™, seleziona l'icona , quindi seleziona l'icona . Apparirà un'immagine di anteprima del software. Selezionala e premi il tasto del sistema PSP™ per avviare il software. Segui le istruzioni visualizzate e leggi questo manuale per informazioni su come utilizzare il software.

NOTA: non rimuovere un disco di gioco PSP™ mentre è in uso.

MEMORY STICK DUO™

Avvertenza: tieni il Memory Stick Duo™ fuori dalla portata dei bambini, in quanto potrebbe essere ingerito per errore.

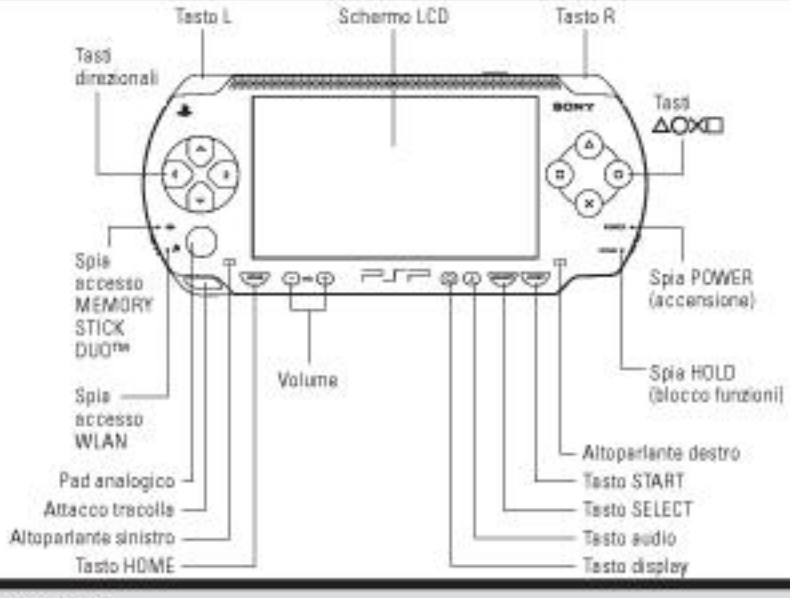
Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da un Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

NOTE: assicurati che sul Memory Stick Duo™ vi sia spazio libero sufficiente prima di iniziare a giocare.

Questo titolo utilizza una funzione di autosalvataggio. Inserire o rimuovere un Memory Stick Duo™ dopo l'avvio può portare alla perdita di dati.

COMANDI

Configurazione del sistema PSP™ (PlayStation®Portable)



COMANDI DI GIOCO	
Pad analogico o tasti direzionali	Controlla il personaggio
Tasto L	Visualizza HUD
Tasto △	Attacca
Tasto ○	Azione / Recupera
Tasto ✕	Salta
Tasto □	Cambia personaggio
Tasto SELECT	Visualizza gli oggetti
Tasto START	Pausa
COMANDI DI GIOCO | RAFTING	
Tasto ✕	Rema
Pad analogico o tasti direzionali	Regola la direzione (premi verso il basso per frenare)
COMANDI DI GIOCO | AEREO	
Tasto ○	Fuoco
Pad analogico o tasti direzionali	Pilota l'aereo in qualunque direzione
Tasto R	Accelera
Tasto L	Frena
COMANDI DI INSEGUIMENTO	
Tasto □	Cambia personaggio
COMANDI DI INSEGUIMENTO DI KEVIN	
Pad analogico	Per spostarti
Tasto ✕	Salta
COMANDI DI INSEGUIMENTO DI RUSSELL	
Pad analogico	Mira
Tasto △	Usa lo specchio

LA STORIA

Il vecchio Carl Fredricksen vive da solo e desidera realizzare il sogno della moglie scomparsa: avere una casa che domini il posto più bello del mondo, le Cascate Paradiso. Non avendo alcuna intenzione di trasferirsi in un ospizio, Carl decide di tagliare letteralmente la corda, di legare alla sua casa migliaia di palloncini gonfiati con elio e lasciare che il vento la trasporti verso le Cascate Paradiso. Carl non aveva pensato ad un accompagnatore, ma si trova a viaggiare in compagnia di Russell, un giovane esploratore della natura selvaggia pronto a conquistare il suo distintivo per l'Assistenza agli Anziani.

Arrivati alle Cascate Paradiso, Carl e Russell posizionano la casa in cima alle cascate. Durante il viaggio incontrano misteriosi cani parlanti, un uccello incapace di volare di nome Kevin, a cui qualcuno sta dando la caccia, e avvistano un dirigibile!

In questo luogo non tutto è come sembra. Dietro il mistero dei cani parlanti e del dirigibile si nasconde Charles F. Muntz, il famoso avventuriero. Carl e Russell dovranno unire le forze per proteggere la casa ed evitare che Kevin venga catturata.

Non è proprio questa l'avventura che Carl aveva immaginato...

MENU PRINCIPALE

Gioca: inizia a giocare! Dopo aver completato il primo capitolo, questa opzione ti riporta al punto dell'ultimo salvataggio.

Capitoli: questa opzione ti permette di visualizzare il menu di selezione dei capitoli, dove potrai accedere a un livello già completato oppure a un livello iniziato e non ultimato.

Impostazioni: per ulteriori informazioni sulle impostazioni,vai a pagina 10.

Minigiochi: qui puoi selezionare tutti i minigiochi sbloccati.

Bonus: visualizza i contenuti sbloccati o acquista bozzetti e immagini ad alta risoluzione. Puoi anche sbloccare i trucchi attraverso codici e punti. Inoltre potrai vedere tutti gli oggetti che hai raccolto durante il gioco.

SCHERMATA DI GIOCO

Premi il tasto L per visualizzare le seguenti informazioni su Carl e Russell:

- Indicatore della vita del personaggio
- Stato della collezione di farfalle
- Stato della collezione dei ricordi di Ellie
- Insetti raccolti / schiacciati
- Tempo (visualizzato solo per i capitoli a tempo)
- Suggerimenti

OGGETTI

Frutto della vita: estrai dal terreno questo frutto speciale o fallo cadere da un albero e il livello del tuo indicatore della vita aumenterà.

Apparecchio acustico: usa l'apparecchio acustico di Carl per tenere alla larga i nemici.

Specchio: usa lo specchio di Russell per accecare i nemici temporaneamente.

Farfalle: durante il gioco vedrai tantissime farfalle che Russell potrà catturare con il suo retino. Prova a prenderle tutte.

OGGETTI

Ricordi di Ellie: mentre la casa di Carl effettua la sua discesa verso il Tepui, cadono tantissimi oggetti di Ellie. Prova a recuperarli tutti durante il tuo viaggio sul Tepui.

Ragni: alcuni ti attraverseranno la strada, altri si nasconderanno nei frutti marci, nei tronchi oppure sotto le rocce. Sfida un amico o il sistema e cerca di raccoglierne o schiacciarne il più possibile in ogni livello.

Lanterna: con questo oggetto Carl può illuminare i luoghi più bui.

Corda: in determinate aree Russell può lanciare la corda a Carl e iniziare la "sfida con la corda" (vedi la sezione Elementi interattivi).

Lente di ingrandimento: durante il suo viaggio verso le Cascate Paradiso, Carl troverà una lente di ingrandimento. Usala nei livelli successivi e in quelli già completati per trovare gli oggetti nascosti.

Piccone: il piccone permette a Russell di aggrapparsi agli spuntoni di roccia e di arrivare in aree altrimenti irraggiungibili.

Rampino: Russell può utilizzare il rampino per creare delle corde e superare ostacoli e fossati.

Frutto delle formiche: usa questo frutto per attirare le formiche affamate.

ELEMENTI INTERATTIVI

Viticci e rami: salta verso viticci e rami e Russell e Carl li afferreranno automaticamente. Per i viticci, usa il pad analogico per iniziare a dondolare. Per i rami, Carl e Russell dondolano automaticamente. Premi il tasto ⊗ per lasciare la presa.

Altalene: usa le formazioni rocciose per raggiungere le sporgenze più alte. Posiziona un personaggio su un'estremità e fa' saltare l'altro personaggio da un punto in alto sul lato opposto. Puoi utilizzare le altalene anche per lanciare oggetti.

Leve: usa le leve per spostare le trappole per uccelli di Muntz e accedere ad aree irraggiungibili o intrappolare i nemici.

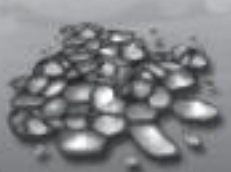
Sfida sui tronchi: in alcune aree Russell e Carl dovranno superare i burroni utilizzando dei tronchi d'albero caduti. Un personaggio inizia a far girare il tronco avanti e indietro, mentre l'altro vi cammina sopra evitando l'intricato labirinto di spine e radici.

Frutti e tronchi marci: prendili a calci per far uscire i ragni. Prova a schiacciare o a raccogliere il numero maggiore di insetti.

Sfida con la corda: in alcune aree Russell dovrà usare la corda per guidare Carl lungo il bordo di una rupe tra spine pericolose. Usa il pad analogico per spostare i personaggi.

Cancelli per cani: solo Dug può attraversare questi speciali cancelli costruiti da Muntz.

Casse: usa le casse per aiutare i personaggi a raggiungere i luoghi più remoti. Alcune casse sono pesanti e possono essere spostate solo da entrambi i personaggi.



Pila di ciottoli: durante il gioco Carl troverà una delle mazze da golf di Muntz. Usala nei livelli successivi e in quelli già completati per tenere a bada i nemici e raggiungere le aree nascoste.

MINIGIOCHI

I minigiochi vengono sbloccati automaticamente durante il gioco. Troverai anche una modalità Campionato. In basso trovi i minigiochi che puoi sbloccare. Sfida un amico utilizzando la connessione wireless ad hoc del sistema PSP™. Prova a sbloccarli tutti!

Lancio di palloncini dal biplano: prova a far scoppiare il maggior numero di palloncini nel tempo a disposizione. In questa sfida vince il giocatore che ne colpisce di più.

Combattimento in biplano: l'ultimo uomo, o l'ultimo cane, che rimane sul suo biplano vince la battaglia. Sfida i tuoi amici, ma ricorda: ne rimarrà solo uno.

Braccio di ferro: Kevin e Russell contro Carl e Dug. Sposta a destra e a sinistra il pad analogico più velocemente possibile e fa' cadere il tuo avversario nel fango.

IMPOSTAZIONI

Opzioni: imposta le opzioni audio e di autosalvataggio.

Lingue: imposta la lingua.

Comandi: visualizza i comandi di gioco.

Profili: carica, crea o elimina un profilo.

Riconoscimenti: visualizza i nomi di tutte le persone che hanno lavorato alla realizzazione del gioco.

OPZIONI DEL MENU PAUSA

Premi il tasto START in qualunque momento per sospendere l'azione e visualizzare il seguente menu. Usa il pad analogico o i tasti direzionali per selezionare un'opzione.

Riprendi: torna al gioco.

Comandi: visualizza i comandi di gioco.

Opzioni: accedi al menu Opzioni per modificare le impostazioni. I profili non possono essere modificati dal menu Pausa.

Trucchi: attiva i trucchi che hai sbloccato con i punti guadagnati.

Esci: puoi andare al menu di selezione del livello e decidere di giocare in un altro livello oppure di tornare al menu principale.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.

MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.

NetBSD

The communications function of this product includes software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors.
For a complete list of contributors please see http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt

AAN DE SLAG

Stel uw PSP™ (PlayStation®Portable)-systeem in volgens de instructies in de meegeleverde handleiding. Schakel het systeem in. De POWER-indicator gaat groen branden en het HOME-menu wordt weergegeven. Druk op de OPEN-vergrendeling om het disc-deksel te openen. Plaats de disc Disney·Pixar ***UP*** met het label naar de achterkant van het systeem, zorg dat de disc er volledig in zit en sluit vervolgens het disc-deksel. Selecteer vanuit het HOME-menu van het PSP™-systeem en vervolgens .
Er wordt een afbeelding voor de software weergegeven. Selecteer de afbeelding en druk op de -toets van het PSP™-systeem om de software te starten. Volg de aanwijzingen op het scherm en raadpleeg deze handleiding voor informatie over het gebruik van de software.

OPMERKING: Werp een PSP™-gamedisc nooit uit tijdens het spelen.

MEMORY STICK DUO™

Waarschuwing! Zorg dat kleine kinderen de Memory Stick Duo™-media niet in handen krijgen, omdat de media per ongeluk kunnen worden doorgeslikt.

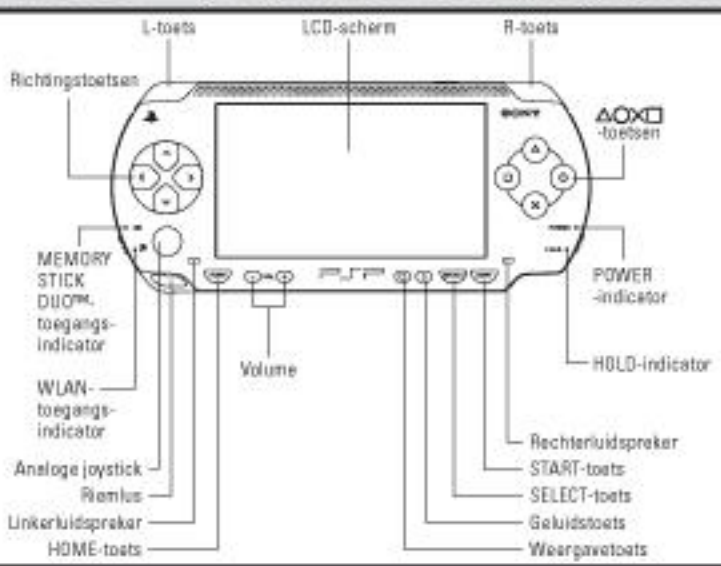
Om je spelinstellingen en voortgang op te slaan, plaats je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van je PSP™-systeem. Je kunt eerder opgeslagen spelgegevens laden van dezelfde Memory Stick Duo™ of van een andere Memory Stick Duo™ met eerder opgeslagen gegevens.

OPMERKING: Zorg voor voldoende vrije ruimte op je Memory Stick Duo™ voordat je begint te spelen.

Deze titel maakt gebruik van de functie voor automatisch opslaan. Het plaatsen of verwijderen van een Memory Stick Duo™ na het opstarten kan verlies van data tot gevolg hebben.

BESTURING

Configuratie PSP™ (PlayStation®Portable)-systeem



SPELBESTURING	
Analoge joystick of richtingstoetsen	Personages die je kunt spelen besturen
L-toets	HUD weergeven
△-toets	Aanvallen
○-toets	Actie / Verzamelen
×-toets	Springen
□-toets	Personage wisselen
SELECT-toets	Voorwerpen weergeven
START-toets	Pauze
SPELBESTURING | RAFTEN	
×-toets	Roeien
Analoge joystick of richtingstoetsen	Van richting veranderen (omlaag om te remmen)
SPELBESTURING | VLIEGTUIG	
○-toets	Schieten
Analoge joystick of richtingstoetsen	Het vliegtuig in een willekeurige richting bewegen
R-toets	Sneller
L-toets	Remmen
BESTURING ACHTERVOLGING	
□-toets	Personage wisselen
BESTURING ACHTERVOLGING KEVIN	
Analoge joystick	Bewegen
×-toets	Springen
BESTURING ACHTERVOLGING RUSSELL	
Analoge joystick	Richten
△-toets	Spiegel gebruiken

HET VERHAAL

Carl Fredricksen woont alleen en wil graag de droom vervullen van zijn overleden vrouw: wonen in een huis dat uitkijkt over de De Paradijsrots, de allermooiste plek op aarde. Carl staat in tweestrijd, hij wil niet gedwongen verhuizen naar een bejaardenhuis. Dus beslist Carl om letterlijk los te breken en zijn huis met behulp van de wind en een enorm aantal heliumballonnen naar de De Paradijsrots te vliegen. Carl had niet op gezelschap gerekend, maar nu moet hij zijn reis voortzetten met een verstekeling, Russell, een jonge Wildernisverkenner die aan het proberen was zijn Help de Ouderen-speld te verdienen.

Nadat ze zijn aangekomen bij de De Paradijsrots, proberen Carl en Russell het huis boven op de waterval te manoeuvreren. Hierbij komen ze heel wat tegen: mysterieuze pratende honden, een niet-vliegende vogel die Kevin heet en die wordt achternagezeten, en een zeppelin.

De dingen zijn niet zoals ze lijken wanneer ze de beroemde avonturier Charles F. Muntz ontmoeten, het brein achter de zeppelin en de pratende honden. Carl en Russell moeten samenwerken om het huis te beschermen en om te voorkomen dat Kevin wordt gevangen.

Het gaat allemaal niet zoals Carl het zich had voorgesteld...

HOOFDMENU

Spelen: Start je spel hier. Als je eenmaal het eerste hoofdstuk hebt uitgespeeld, ga je hier naar het punt waar je het laatst hebt opgeslagen.

Hoofdstukken: Hiermee ga je naar het keuzemenu waarin je naar een bepaald hoofdstuk in een eerder voltooid level of je huidige level kunt gaan.

Instellingen: Zie pagina 10 voor meer informatie over instellingen.

Minispellen: Zodra je een minispel hebt vrijgespeeld, kun je het hier selecteren.

Bonus: Bekijk vrijgespeeld materiaal of koop hi-res-afbeeldingen en conceptvormgeving. Hier kun je ook cheats vrijspelen met codes of punten. Ook kun je hier alle voorwerpen zien die je hebt verzameld in het spel.

SPELSCHERM

Druk op de L-toets om het volgende weer te geven van Carl en Russell:

- Levensmeters van de personages
- Status van de vlinderverzameling
- Status van de verzameling Herinneringen aan Ellie
- Verzamelde / geplette insecten
- Tijdklok (alleen in hoofdstukken met tijdwaarneming)
- Hint

VOORWERPEN

Levensfruit – Trek deze speciale vruchten uit de grond of schud ze uit de bomen om je levensmeter aan te vullen.

Gehoorapparaat – Gebruik het gehoorapparaat van Carl om vijanden te verjagen.

Spiegel – Gebruik de spiegel van Russell om vijanden tijdelijk te verblinden.

Vlinders – Verspreid door het hele spel kom je vlinders tegen die Russell kan vangen met zijn insectennet. Probeer ze allemaal te vangen.

VOORWERPEN

Herinneringen aan Ellie – Toen het huis van Carl in de Tepui afdaalde, vielen er een aantal van Ellies aandenken uit. Probeer ze allemaal terug te vinden terwijl je door de Tepui reist.

Spinnen – Sommige lopen over de grond, andere verbergen zich in rottend fruit, hout of onder stenen. Speel tegen een vriend of vriendin of tegen de computer om er in elk level zo veel mogelijk te vangen of te pletten.

Lantaarn – Carl kan met dit voorwerp zien in het donker.

Touw – Russell kan op bepaalde plaatsen het touw naar Carl gooien om de "touw-uitdaging" te starten (zie Interactieve elementen).

Vergrootglas – Op weg naar de De Paradijsrots vindt Carl een vergrootglas. Dit kun je later en in al voltooide levels gebruiken om verborgen voorwerpen te vinden die je kunt verzamelen.

Pikhouweel – Russell kan dit pikhouweel in de spleten van rotsen vastklemmen om naar moeilijk bereikbare plekken te slingeren.

Enterhaak – Russell kan met de enterhaak zijn eigen touwen maken om over kloven te slingeren.

Mierenfruit – Gebruik deze vruchten om horden boze mieren weg te lokken.

INTERACTIEVE ELEMENTEN

Ranken en takken – Spring hiernaar toe en Russell en Carl zullen deze automatisch vastgrijpen. Gebruik voor ranken de analoge joystick om te beginnen met slingeren. Bij takken gaan Carl en Russell vanzelf slingeren. Druk op de ⊗-toets om los te laten.

Wippen – Gebruik deze rotsformaties om op hogere richels te komen. Laat één personage op het ene uiteinde staan, terwijl de ander vanaf een hoog punt op het andere uiteinde springt. Met de wippen kun je ook voorwerpen lanceren.

Hendels – Gebruik de hendels om de valstrikken van Muntz te verplaatsen zodat je op moeilijk bereikbare plaatsen kunt komen of vijanden kunt vangen.

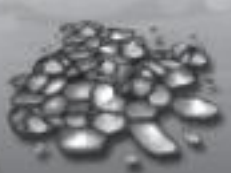
Boomstam-uitdaging – In bepaalde gebieden moeten Russell en Carl ravijnen oversteken over omgevallen boomstammen. Eén personage rolt de stam heen en weer, terwijl de ander over de boomstam loopt door een doolhof van wortels en gevaarlijke stekels.

Rottend fruit en hout – Trap hiertegen en er ontsnapt een horde spinnen. Probeer zo veel mogelijk insecten te pletten of te verzamelen.

Touw-uitdaging – In bepaalde gebieden moet Russell zijn touw gebruiken om Carl over een gevaarlijke rotswand langs gevaarlijke stekels te loodsen. Gebruik de analoge joystick om de personages te bewegen.

Hondenhekken – Alleen Dug kan door deze speciale, door Muntz gemaakte hekken.

Kratten – Gebruik kratten om personages bij onbereikbare plekken te laten komen. Sommige kratten zijn zwaar en kunnen alleen door beide personages samen worden verplaatst.



Kiezelhoop – In de loop van het spel vindt Carl een van de golfclubs van Muntz. Deze kun je later en in al voltooide levels gebruiken om vijanden af te weren of bij verborgen plekken te komen.

MINISPELLEN

Minispellen worden automatisch vrijgespeeld naarmate je vorderingen maakt in het hoofdspel. Tevens kun je het speltype Kampioenschap spelen. Hieronder staan de minispellen die je kunt vrijspelen en waarin je het kunt opnemen tegen een vriend of vriendin via de draadloze verbinding van je PSP™. Probeer ze allemaal vrij te spelen!

Botsende ballonnen en tweedekkers – Probeer zo veel mogelijk ballonnen neer te schieten in de toegestane tijd. De speler die de meeste ballonnen weet neer te schieten wint deze uitdaging.

Tweedekkerstrijd – Laatste man of hond die overblijft wint deze tweedekkerstrijd. Speel tegen je vrienden in deze uitdaging om als laatste tweedekker over te blijven.

Touwtrekken – Kevin en Russell tegen Carl en Dug in deze klassieke uitdaging. Probeer de analoge joystick zo snel mogelijk naar links en naar rechts te bewegen om je tegenstander in de modder te trekken.

INSTELLINGEN

Opties – Opties voor geluid en automatisch opslaan instellen.

Talen – De taal instellen.

Besturing – De spelbesturing weergeven.

Profielen – Een profiel aanmaken, laden of verwijderen.

Credits – De lijst bekijken van mensen die aan het spel hebben meegewerkt.

OPTIES PAUZEMENU

Druk op elk gewenst moment tijdens het spel op de START-toets om het spel te pauzeren en het volgende menu weer te geven. Gebruik de analoge joystick of de richtingstoetsen om een optie te selecteren.

Hervatten – Terugkeren naar het spel.

Besturing – De spelbesturing weergeven.

Opties – Het menu Opties openen voor het aanpassen van de instellingen. Profielen kun je niet beheren via het pauzemenu.

Cheats – Cheats activeren, die zijn vrijgespeeld met de punten die je hebt behaald.

Stoppen – Hier kun je stoppen en naar het levelkeuzemenu gaan om een ander level te kiezen of terug te keren naar het hoofdmenu.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).

AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.

PRIMEIROS PASSOS

Configura o teu sistema PSP™ (PlayStation®Portable) segundo as instruções incluídas no respectivo manual. Liga o sistema. O indicador POWER (ligação) acende-se a verde e é apresentado o menu HOME. Prime a patilha OPEN (abrir) para abrir a tampa do disco. Introduz o disco Disney·Pixar ***UP – ALTAMENTE!*** com a etiqueta virada para a parte de trás do sistema, desliza até estar bem introduzido e fecha a tampa do disco. A partir do menu HOME do sistema PSP™, selecciona e depois . É exibida uma imagem em miniatura do software. Selecciona a imagem em miniatura e prime o botão do sistema PSP™ para carregar o software. Segue as instruções apresentadas no ecrã e consulta este manual para mais informações sobre como utilizar o software.

AVISO: Não ejectes um disco de jogo PSP™ enquanto este estiver a ser lido.

MEMORY STICK DUO™

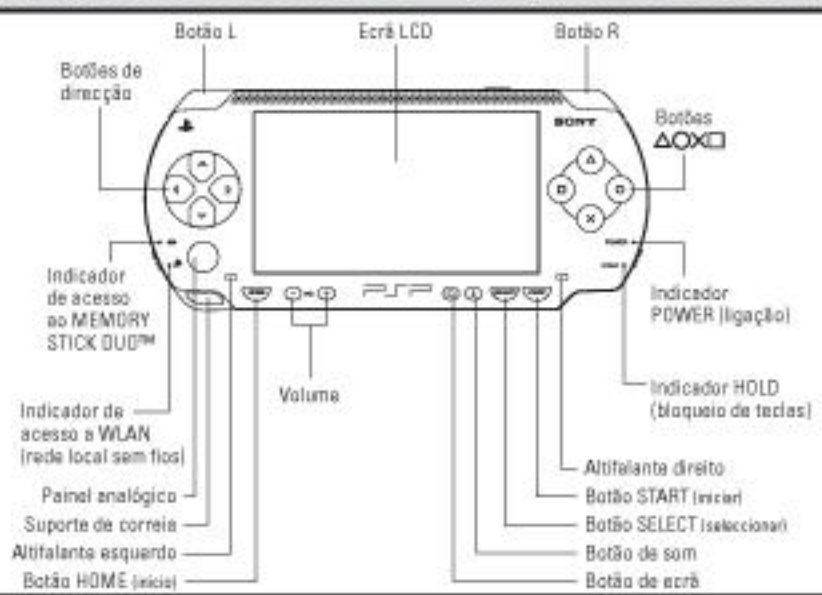
Atenção! Mantém o Memory Stick Duo™ fora do alcance de crianças pequenas, para evitar que seja engolido por acidente.
Para guardares as definições do jogo e o teu progresso, introduz um Memory Stick Duo™ na ranhura para Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Podes carregar dados de jogos guardados a partir do mesmo Memory Stick Duo™, ou de qualquer outro que contenha jogos previamente guardados.

NOTA: Certifica-te de que existe espaço livre suficiente no Memory Stick Duo™ antes de começares a jogar.

Este título utiliza a função de guardar automaticamente. A inserção ou remoção de um Memory Stick Duo™ após o arranque poderá resultar na perda de dados.

CONTROLOS

Configuração do sistema PSP™ (PlayStation®Portable)



CONTROLOS DO JOGO	
Painel analógico ou Botões de direcção	Controlar personagem do jogo
Botão L	Apresentar HUD
Botão △	Atacar
Botão ○	Acção / Recolher
Botão ✕	Saltar
Botão □	Trocar de personagem
Botão SELECT (seleccionar)	Ver colecção
Botão START (iniciar)	Pausa
CONTROLOS DO JOGO | JANGADA	
Botão ✕	Remar
Painel analógico ou botões de direcção	Ajustar direcção (premir para baixo para travar)
CONTROLOS DO JOGO | AVIÃO	
Botão ○	Disparar
Painel analógico ou botões de direcção	Mover o avião em qualquer direcção
Botão R	Acelerar
Botão L	Travar
CONTROLOS DE PERSEGUIÇÃO	
Botão □	Trocar de personagem
CONTROLOS DE PERSEGUIÇÃO - KEVIN	
Painel analógico	Movimentar-se
Botão ✕	Saltar
CONTROLOS DE PERSEGUIÇÃO - RUSSELL	
Painel analógico	Apontar
Botão △	Usar espelho

A HISTÓRIA

Carl Fredricksen vive sozinho e deseja concretizar o sonho da sua falecida esposa: viver numa casa com vista para o lugar mais belo do mundo, as Cataratas do Paraíso. Zangado por se ver forçado a ir para um lar de idosos, Carl decide literalmente soltar as amarras e fazer a sua casa voar até às Cataratas do Paraíso, usando a força do vento e uma enorme quantidade de balões cheios de hélio. Carl não planeava ter companhia, mas vê-se obrigado a seguir viagem com um passageiro inesperado, Russell, um jovem Explorador da Natureza que tenta ganhar o seu Crachá de Ajuda aos Idosos.

Ao chegar às Cataratas do Paraíso, Carl e Russell tentam manobrar a casa até ao pico das cataratas. Pelo caminho, encontram misteriosos cães que falam, um pássaro chamado Kevin que não voa e está a ser perseguido, e um dirigível!

As coisas não são o que parecem quando encontram o famoso aventureiro Charles F. Muntz, que é responsável pelo dirigível e pelos cães que falam. Carl e Russell têm de trabalhar juntos para manterem a casa em segurança e evitarem a captura de Kevin.

Esta não é exactamente a aventura que Carl tinha imaginado...

MENU PRINCIPAL

Jogar: Inicia o teu jogo aqui! Depois de concluíres o primeiro capítulo, esta opção leva-te ao ponto onde gravaste pela última vez.

Capítulos: Leva-te ao menu de selecção de capítulos, no qual podes carregar um nível já concluído ou o nível em que te encontras actualmente.

Definições: Para mais informações sobre as definições, consulta a página 10.

Mini-jogos: Depois de desbloqueares um mini-jogo, podes seleccioná-lo aqui.

Bónus: Vê conteúdos desbloqueados ou compra imagens de alta resolução e arte conceptual. Aqui, também podes desbloquear batotas com códigos ou pontos. Esta opção também te permite ver todos os objectos para coleccionar que recolheste durante o jogo.

ECRÃ DO JOGO

Prime o botão L para veres:

- Os indicadores de vida de Carl e Russell
- O estado da colecção de borboletas de Carl e Russell
- O estado das recordações da Ellie
- Os insectos recolhidos / esmagados
- O temporizador (apresentado apenas nos capítulos com o tempo contado)
- Dicas

ITENS

Fruto da vida – Retira este fruto especial do chão ou fá-lo cair de árvores para voltar a encher o teu indicador de vida.

Aparelho auditivo – Usa o aparelho auditivo de Carl para afastar os inimigos.

Espelho – Usa o espelho de Russell para cegar temporariamente os inimigos.

Borboletas – Espalhadas pelo jogo estão borboletas que Russell pode apanhar com a sua rede. Tenta apanhá-las todas.

ITENS

Recordações da Ellie – Quando a casa de Carl desceu para o tepui, vários objectos da Ellie caíram. Ao viajares pelo tepui, tenta recolhê-los todos.

Aranhas – Algumas cruzam o teu caminho, enquanto outras permanecem escondidas em frutos podres, troncos ou por baixo de pedras. Compete com um amigo ou com a inteligência artificial para recolher ou esmagar tantas quantas conseguires em cada nível.

Lanterna – Carl consegue iluminar locais escuros com este objecto.

Corda – Em certas zonas, Russell pode atirar a corda a Carl para iniciar o "desafio da corda" (consulta "Elementos interactivos").

Lupa – Na sua jornada até às Cataratas do Paraíso, Carl irá apanhar uma lupa. Usa-a nos níveis futuros e nos que já concluíste, para encontrar objectos escondidos para coleccionar.

Picareta – Russell consegue segurar-se a fendas nas rochas com esta picareta e utilizá-la para se balançar até zonas difíceis de alcançar.

Âncora – Russell pode utilizar a âncora e criar as suas próprias cordas para se balançar sobre fendas.

Fruto-formiga – Usa este fruto para atrair formigas zangadas e tirá-las do teu caminho.

ELEMENTOS INTERACTIVOS

Lianas e ramos – Se saltares na direcção deles, Russell e Carl irão agarrá-los automaticamente. Nas lianas, usa o painel analógico para começarem a balançar-se. Nos ramos, Carl e Russell balançam-se automaticamente. Prime o botão ⊗ para os largar.

Balancés – Usa estas formações rochosas para te ajudarem a alcançar saliências elevadas. Enquanto uma personagem se mantém de pé numa extremidade, a outra personagem salta de um ponto elevado para a outra extremidade. Também podes usar os balancés para lançar objectos.

Alavancas – Usa-as para mover as armadilhas para pássaros de Muntz e aceder a zonas inalcançáveis ou fazer os inimigos caírem nas armadilhas.

Desafio do tronco – Em certas zonas, Russell e Carl precisam de atravessar ravinas utilizando troncos de árvore caídos. Uma personagem faz rolar o tronco para a frente e para trás, enquanto a outra atravessa o tronco através de um labirinto de raízes e espinhos perigosos.

Frutos podres e troncos – Dá-lhes um pontapé para libertar um monte de aranhas. Compete para esmagar ou recolher o maior número de insectos.

Desafio da corda – Em certas zonas, Russell terá de usar a sua corda para guiar Carl ao longo de um penhasco, evitando perigosos espinhos. Usa o painel analógico para mover as personagens.

Portões para cães – Apenas Dug consegue atravessar estes portões especiais construídos por Muntz.

Caixas – Usa-as para ajudar as personagens a aceder a lugares inalcançáveis. Algumas caixas são pesadas e têm de ser movidas pelas duas personagens.

Monte de pedras – Durante o jogo, Carl irá recolher um dos tacos de golfe de Muntz. Usa-o nos níveis futuros e nos que já concluíste, para afastar inimigos ou alcançar zonas escondidas.

MINI-JOGOS

Vão sendo automaticamente desbloqueados mini-jogos, à medida que progrides no jogo principal. Também podes competir num modo de campeonato. A seguir, são indicados os mini-jogos que podes desbloquear e jogar contra um amigo através da ligação sem fios ad hoc da tua PSP™. Tenta desbloqueá-los todos!

Lançamento de balões de biplano – Tenta lançar o máximo de balões que conseguires no tempo disponível. Neste desafio, ganha o jogador que lançar mais balões.

Combate entre biplanos – O último homem ou cão em jogo ganha esta batalha entre biplanos. Compete contra os teus amigos neste desafio para seres o último biplano a sobreviver.

Jogo da corda – É Kevin e Russell contra Carl e Dug neste desafio clássico. Tenta mover o painel analógico para a esquerda e para a direita o mais depressa possível, para atirar os adversários para a lama.

DEFINIÇÕES

Opções – Configura o áudio e a função de guardar automaticamente.

Idiomas – Selecciona um idioma.

Controlos – Vê os controlos do jogo.

Perfis – Carrega, cria ou elimina um perfil.

Créditos – Vê os nomes das pessoas que trabalharam no jogo.

OPÇÕES DO MENU DE PAUSA

Prime o botão START (iniciar) em qualquer altura do jogo para fazer uma pausa na acção e aceder ao menu seguinte. Usa o painel analógico ou os botões de direcção para realçar uma opção.

Continuar – Volta para o jogo.

Controlos – Vê os controlos do jogo.

Opções – Acede ao menu de opções para ajustar as definições. Os perfis não podem ser geridos a partir do menu de pausa.

Batotas – Activa batotas que tenhas desbloqueado com os pontos ganhos.

Sair – Aqui, podes aceder ao menu de selecção de níveis para jogar um nível diferente ou podes regressar ao menu principal.

CARACTERÍSTICAS WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem que vários sistemas PSP™ comuniquem entre si, permitem transferir dados e competir com outros jogadores através de uma ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN – rede local sem fios).

MODO AD HOC

O modo Ad Hoc é uma característica Wireless (WLAN) que permite a dois ou mais sistemas PSP™ comunicarem directamente um com o outro.

Начало работы

Подготовьте систему PSP™ (PlayStation®Portable) к использованию согласно прилагаемому к ней руководству. Включите питание системы. При этом индикатор POWER должен загореться зеленым светом. Дождитесь появления главного меню системы. Откройте лоток для дисков, нажав на защелку OPEN. Вставьте диск с игрой «Disney·Pixar ***Вверх***» таким образом, чтобы поверхность с рисунком была направлена в сторону, противоположную экрану, и закройте крышку лотка для дисков. В главном меню системы PSP™ выберите , а затем пиктограмму . Выберите мини-ролик игры и нажмите кнопку . Следуйте указаниям на экране и инструкциям по использованию программного обеспечения, приведенным в данном Руководстве.

Внимание: не вынимайте диск PSP™Game во время игры.

Карты Memory Stick Duo™

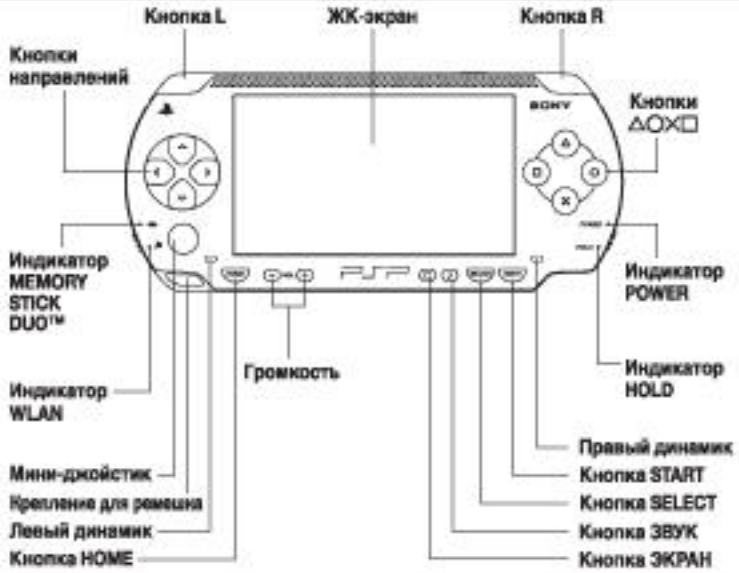
ВНИМАНИЕ! *Храните карты памяти Memory Stick Duo™ в месте, недоступном для маленьких детей, так как дети могут случайно проглотить их.*

Чтобы сохранить параметры и пройденные этапы игры, вставьте карту Memory Stick Duo™ в соответствующее гнездо системы PSP™. Сохраненную игру можно загрузить с этой же карты или с любой карты Memory Stick Duo™, содержащей ранее сохраненные игры.

ПРИМЕЧАНИЕ. Прежде чем начинать игру, убедитесь, что на карте Memory Stick Duo™ достаточно свободного места.

Управление

Конфигурация системы PSP™ (PlayStation®Portable)



УПРАВЛЕНИЕ	
Мини-джойстик или кнопки направлений	Управление персонажем
Кнопка L	Отображение индикаторов
Кнопка △	Особое умение
Кнопка ○	Действие
Кнопка ×	Прыжок
Кнопка □	Смена персонажа
Кнопка SELECT	Коллекции
Кнопка START	Пауза
СПЛАВ	
Кнопка ×	Грести
Мини-джойстик или кнопки направлений	Управление (стрелка вниз – замедление)
САМОЛЕТ	
Кнопка ○	Атака
Мини-джойстик или кнопки направлений	Управление самолетом
Кнопка R	Ускорение
Кнопка L	Замедление
ПОГОНЯ	
Кнопка □	Смена персонажа
ПОГОНЯ (КЕВИН)	
Мини-джойстик	Передвижение
Кнопка ×	Прыжок
ПОГОНЯ (РАССЕЛ)	
Мини-джойстик	Прицеливание
Кнопка △	Зеркало

Предыстория

Карл Фредриксен хочет воплотить в жизнь мечту своей покойной жены — жить в доме с видом на Райский водопад. Напуганный перспективой оказаться в доме престарелых Карл отправляется в далекое путешествие к Райскому водопаду, выбрав для этого не совсем обычный вид транспорта – Карл улетает в собственном доме, к которому привязано бесчисленное множество воздушных шаров с гелием. К своему великому удивлению Карл обнаруживает, что с ним летит неожиданный пассажир – юный следопыт Рассел, который мечтает получить памятный значок «Помощь пожилым людям».

Добравшись до Райского водопада, Карл и Рассел пытаются поместить дом на вершину горы. По пути они встречают удивительных говорящих собак, бескрылую птицу Кевина, на которого ведется охота, и даже огромный дирижабль!

Когда герои встречают известного путешественника Чарльза Ф. Манца, хозяина говорящих собак и гигантского дирижабля, история приобретает совсем неожиданный поворот. Карл и Рассел должны работать в команде, чтобы не дать в обиду редкую птицу Кевина и сохранить свой летающий дом.

Это не совсем то путешествие, о котором мечтал Карл…

Главное меню

Игра: начни свою игру здесь! Впоследствии при выборе этого пункта будет загружаться последняя сохраненная точка.

Выбор главы: меню выбора глав. Здесь ты сможешь выбрать как уже пройденные эпизоды, так и текущий эпизод.

Настройки: информацию о меню настройки см. на стр. 10.

Мини-игры: ты сможешь выбирать мини-игры, как только откроешь их в игре.

Призы: посмотри ролики и открой рисунки и картинки из мультфильма «Вверх». Открой секретные коды на заработанные очки или введи специальные пароли. Посмотри свои коллекции бабочек и старых фотографий Карла.

Экран игры

Нажми кнопку L, чтобы посмотреть характеристики Карла и Рассела.

- Шкала здоровья персонажа
- Количество найденных бабочек
- Количество найденных фотографий
- Количество собранных/раздавленных жуков
- Таймер (только в главах на время)
- Подсказка

Экран игры

Полезный фрукт – выкопай этот особый фрукт из земли или сбей его с дерева, чтобы заполнить шкалу здоровья.

Слуховой аппарат – используй слуховой аппарат Карла, чтобы отпугивать врагов.

Зеркало – используй зеркало Рассела, чтобы временно ослеплять врагов.

Бабочки – бабочки появляются на протяжении всей игры. Рассел может ловить их при помощи своего сачка. Попробуй найти их всех!

Экран игры

Фотографии – некоторые фотографии Карла выпали из дома, когда он летел вдоль вершины Тепуи. Постарайся собрать все фотографии во время путешествия.

Жуки – некоторых жуков ты найдешь прямо на земле, другие же прячутся в гнилых фруктах, бревнах или под камнями. Соревнуйся с другом или с компьютерным соперником и посмотри, кто из вас соберет или раздавит больше жуков в каждом эпизоде.

Фонарик – Карл может освещать темные места при помощи фонарика.

Веревка – Рассел может бросить веревку Карлу в определенных местах, чтобы помочь ему выбраться (см. “Активные зоны”).

Лупа – Карл найдет лупу на пути к Райскому водопаду. Используй ее для поиска спрятанных предметов в новых и уже пройденных эпизодах.

Кирка – Рассел может использовать кирку, чтобы подниматься по скалам и забираться в недоступные участки.

Крюк – Рассел может использовать крюк для перебрасывания веревки через пропасти.

Муравьиный фрукт – используй этот фрукт, чтобы прогнать с дороги сердитых муравьев.

Активные зоны

Лианы и ветки – прыгни в их направлении, чтобы Карл и Рассел схватились за них. Используй мини-джойстик, чтобы перепрыгивать с лианы на лиану. С ветки на ветку Карл и Рассел перепрыгивают сами. Нажми кнопку ⊗, чтобы отпустить ветку.

Качели – каменные качели помогут тебе добраться до высоких уступов. Один персонаж должен стоять на одном конце качелей, а другой – спрыгнуть сверху на противоположный конец. С помощью качелей ты можешь подбрасывать различные объекты.

Рычаг – используй рычаги, чтобы отодвинуть ловушки, которые расставил Манц, и попасть в недоступные места или подвинуть ловушки к врагам.

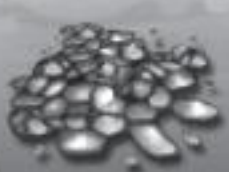
Переправа по бревнам – в определенных местах Расселу и Карлу придется преодолевать ущелья, проходя по стволам упавших деревьев. Один персонаж вращает бревно вперед и назад, пока другой проходит по бревну, пробираясь через лабиринты корней и опасные шипы.

Гнилые фрукты и бревна – выпусти жуков, ударив по фруктам и бревнам. Проверь, кто соберет или раздавит больше жуков.

Используй веревку – в определенных местах Рассел может помочь Карлу преодолеть обрыв или опасные шипы при помощи веревки. Используй мини-джойстик для управления персонажами.

Калитка для собак – только Даг может пройти через эти ворота, построенные Манцем.

Ящики – используй ящики, чтобы помочь персонажам попасть в труднодоступные места. Некоторые ящики очень тяжелые, и их могут подвинуть только два персонажа.



Гора камешков – во время игры Карл найдет одну из клюшек для гольфа Манца. Используй ее для отпугивания врагов или нахождения скрытых мест в новых или уже пройденных эпизодах.

Мини-игры

Мини-игры автоматически открываются по мере прохождения основной игры. Также можно участвовать в многоборье, используя соответствующий режим. Ниже указаны мини-игры, которые ты можешь открыть и затем играть в них с друзьями, используя беспроводное соединение между системами PSP™. Попробуй открыть их!

Самолеты и шары – попробуй лопнуть как можно больше шаров за отведенное время! Победит тот, кто лопнет больше шаров.

Битва летунов – побеждает последний, оставшийся в живых игрок. Соревнуйся с друзьями, чтобы выяснить, кто из вас лучший летун!

Перетягивание каната – классическое соревнование, в котором Кевин и Рассел играют против Карла и Дага. Двигай мини-джойстик влево и вправо как можно быстрее, чтобы сбросить оппонента в грязь.

Меню настройки

Настройки – настройка звука и автосохранения.

Язык – выбор языка.

Управление – просмотр кнопок управления игры.

Профили – загрузка, создание или удаление профиля.

Авторы – список создателей игры.

Меню паузы

В любой момент игры ты можешь нажать кнопку START, чтобы приостановить игру и вызвать меню паузы. Выбрать нужный пункт можно при помощи мини-джойстика или кнопок направлений.

Далее – возврат к игре.

Управление – просмотр кнопок управления игры.

Настройки – меню настроек. В меню паузы редактирование профиля невозможно.

Секретные коды – активация секретных кодов, открытых на заработанные очки.

Выход – выход из игры в меню выбора эпизода. Далее можно выбрать другой эпизод или вернуться в главное меню.

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ иредназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.

ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.

NetBSD

The communications function of this product includes software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors. For a complete list of contributors please see http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt